

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas berkat dan kasih dan bimbingan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Game Tradisioanl Congklak Berbasis J2ME" dengan baik. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh Sarjana Komputer.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini berkat dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Sigit Anggoro, S.T., M.T, selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
2. Ibu Febri Nova Lenti, S.Si., M.T, selaku ketua jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agung Budy Prasetyo S.Kom., M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
4. Seluruh dosen dan karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.

5. Bapak dan ibu sebagai orang tua yang selalu mendukung dan memberikan doa, dorongan material dan moral kepada penulis.
6. Kakak, Abang, dan Adek saya yang selalu memberikan suport kepada penulis.
7. Teman – teman seperjuangan yang memberikan motivasi dalam menyelesaikan karya tulis ini.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu – persatu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian karya tulis ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Namun, harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 19 Feb 2013

Penulis

Maro Johan Marpaung